

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika**

##### **1. Motivasi**

###### **a. Pengertian Motivasi**

Menurut Sardiman (2007) motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Sedangkan menurut Mc. Donal yang dikutip oleh Hamalik (2009) motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan munculnya reaksi untuk mencapai tujuan.

Menurut Uno (2001) Motivasi adalah dorongan internal dan eksternal untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Perbuatan seseorang yang didasarkan atas motivasi tertentu mengandung tema sesuai dengan motivasi yang mendasarinya. Berdasarkan pada beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu penggerak atau dorongan yang dapat menimbulkan, mengarahkan, dan memperkuat tingkah lakunya.

## b. Ciri-ciri Motivasi

Ciri-ciri orang yang memiliki motivasi adalah sebagai berikut (Sardiman, 2007).

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak cepat putus asa dan tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah.

★ Menurut Cohen (2008) ciri-ciri orang yang memiliki motivasi adalah sebagai berikut :

- 1) Memiliki tujuan yang luar biasa (menetapkan tujuan yang tinggi dan selalu meraih puncak).
- 2) Bersedia untuk mengambil resiko (memiliki kepercayaan diri untuk melangkah keluar dari zona kenyamanan untuk mencoba ide-ide baru atau strategi).
- 3) Berpartisipasi penuh dalam kehidupan (mengambil bagian dalam organisasi).
- 4) Energik (memiliki semangat)

- 5) Berkomitmen untuk belajar seumur hidup (selalu dalam proses belajar lebih banyak).
- 6) Memiliki sikap keberhasilan (bertindak seolah-olah tidak mungkin gagal).
- 7) Gigih dengan pilihan (tidak pernah menyerah sampai berhasil, tapi bersedia untuk mencoba berbagai pilihan untuk mendapatkan apa yang diinginkan).
- 8) Berusaha untuk kesehatan dalam semua aspek kehidupan (bekerja keras untuk mengurus diri sendiri secara fisik, emosional, spiritual, intelektual dan sosial).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, terdapat kesenjangan antara ciri-ciri orang yang memiliki motivasi dengan kondisi siswa di SMP Ma'arif NU 01 Pekuncen. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2.1 Kesenjangan antara ciri-ciri motivasi dengan kondisi siswa

Ciri-ciri motivasi	Kondisi siswa
1) Senang mencari dan memecahkan masalah	Banyak siswa yang tidak mau mengerjakan atau menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru
2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak cepat putus asa dan tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya)	Jarang siswa yang mau bertanya jika diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami
3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah	Kurang memperhatikan pembelajaran yang berlangsung
4) Berpartisipasi penuh dalam kehidupan	Lebih senang mengobrol dengan teman pada saat pembelajaran (akan disalurkan dalam kegiatan kelompok)

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengambil beberapa indikator dari ciri-ciri orang yang memiliki motivasi, dimana indikator-indikator yang di ambil mewakili dari permasalahan yang ada di SMP Ma'arif NU 01 Pekuncen. Indikator motivasi yang dapat diamati dalam proses pembelajaran yang akan digunakan adalah sebagai berikut: 1) memperhatikan dengan seksama penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran; 2) berusaha memahami dan mengerjakan tugas atau soal-soal yang diberikan oleh guru; 3) aktif bertanya mengenai materi yang belum dipahami; 4) aktif dalam diskusi kelompok.

### c. Jenis-Jenis Motivasi

Menurut Hamalik (2009) motivasi dapat dibagi menjadi dua jenis :

- 1) Motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang timbul dari dalam individu untuk berbuat sesuatu.
- 2) Motivasi ekstrinsik, yaitu motivasi yang timbulnya dari luar individu.

Jenis-jenis motivasi yang terjadi atas dasar pembentukannya menurut Sardiman (2007) terbagi atas 2 (dua) jenis yaitu:

- 1) Motivasi bawaan, yaitu motivasi yang dibawa sejak lahir dan terjadi tanpa dipelajari.
- 2) Motivasi yang dipelajari, yaitu motivasi yang terjadi karena adanya komunikasi dan isyarat sosial serta secara sengaja dipelajari oleh manusia.

Motivasi bawaan terjadi dengan sendirinya tanpa melalui proses belajar, sedangkan motivasi yang dipelajari muncul melalui proses pembelajaran sesuai dengan tingkat pengetahuan dan pengalaman seseorang. Dengan demikian dikatakan bahwa timbulnya motivasi yang dapat menyebabkan seseorang menggerakkan tingkah lakunya adanya motivasi dari dalam dirinya. Disamping itu juga karena adanya dorongan dan tuntutan serta pengaruh dari lingkungan luar untuk melakukan tindakan yang sesuai dengan perkembangan yang terjadi.

#### **d. Pentingnya Motivasi Dalam Kegiatan Pembelajaran**

Menurut Sardiman (2007) fungsi motivasi bagi siswa antara lain:

- 1) Mendorong siswa untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- 2) Menentukan arah, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Menurut Lada (2008), motivasi belajar berperan sebagai salah satu potensi siswa yang dapat menunjang keberhasilan di sekolah. Motivasi belajar merupakan daya penggerak dalam diri siswa, yang menimbulkan aktivitas belajar. Apabila siswa memiliki motivasi yang tinggi maka ia akan berusaha semaksimal mungkin sehingga akan

mencapai prestasi yang tinggi, dan sebaliknya bila motivasi belajar siswa rendah maka usahapun sedikit dan mungkin prestasinya akan menurun. Oleh karena itu, motivasi merupakan suatu bagian yang penting dan harus diperhatikan dalam pembelajaran.

#### e. Cara Menggerakkan Motivasi Belajar Siswa

Guru dapat menggunakan berbagai cara untuk menggerakkan atau membangkitkan motivasi belajar siswanya. Beberapa cara untuk menggerakkan motivasi belajar siswa menurut Hamalik (2009) diantaranya :

- 1) memberi angka;
- 2) pujian;
- 3) hadiah;
- 4) kerja kelompok;
- 5) persaingan;
- 6) karyawisata;
- 7) film pendidikan;
- 8) dan lain-lain.

Menurut Sardiman (2007) beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam pembelajaran antara lain yaitu :

- 1) Memberikan angka

Angka dalam hal ini adalah simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa yang tujuan belajar utamanya justru untuk mencapai angka atau nilai yang baik. Sehingga siswa biasanya yang dikejar

adalah nilai yang baik pada ulangan atau nilai-nilai raport. Angka-angka baik tersebut yang biasanya merupakan motivasi yang sangat kuat.

2) Hadiah

Hadiah juga cenderung dapat dikatakan sebagai motivasi, karena ini adalah tujuan mereka dalam berusaha atau belajar.

3) Saingan/kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan, baik persaingan individual maupun kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Persaingan ini banyak dimanfaatkan dalam dunia industry atau perdagangan, tetapi juga sangat baik digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa.

4) Ego-involvement

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya.

5) Pujian

Apabila ada siswa yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, maka baik apabila diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang

baik. Oleh karena itu supaya pujian ini menjadi suatu motivasi, maka pemberiannya harus tepat. Artinya pujian disini akan dapat memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

6) Hasrat untuk belajar

Artinya ada unsur kesengajaan dalam belajar. Hasrat untuk belajar berarti pada diri siswa itu memang ada motivasi untuk belajar sehingga sudah tentu hasilnya akan lebih baik

7) Minat

Motivasi sangat erat hubungannya dengan minat, motivasi akan muncul karena adanya kebutuhan, begitu juga dengan minat. Sehingga tepatlah apabila minat merupakan alat motivasi.

8) Tujuan yang diakui.

Tujuan yang diakui dan diterima dengan baik oleh siswa akan menjadi alat motivasi yang sangat penting. Karena memahami tujuan yang harus dicapai, dirasa sangat berguna dan menguntungkan maka akan timbul gairah untuk selalu belajar.

Disamping bentuk dan cara menggerakkan motivasi sebagaimana disebutkan diatas, sudah barang tentu masih banyak bentuk dan cara yang bisa dimanfaatkan. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil beberapa cara dalam menggerakkan motivasi belajar siswa yang akan digunakan pada langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran diantaranya (1) memberi angka pada setiap hasil pekerjaan siswa yang diharapkan siswa yang mendapat angkanya baik, akan mendorong motivasi

belajarnya menjadi lebih besar, sebaliknya siswa yang mendapat angka kurang, mungkin menimbulkan frustrasi atau juga menjadi pendorong agar belajar lebih baik; (2) memberikan pujian kepada siswa atas hal-hal yang dilakukan dengan baik yang diharapkan akan menimbulkan rasa senang dan menjadi pendorong belajar; (3) kerja kelompok, yang akan dimasukkan dalam rencana pembelajaran yang diharapkan dapat membuat siswa untuk lebih bersemangat belajar; (4) saingan/kompetisi, dimana pada pembelajaran guru akan memberikan nilai tambah (hadiah) untuk siswa yang aktif dalam kegiatan belajar; (5) tujuan pembelajaran, pada awal kegiatan guru akan menyampaikan tujuan yang harus dicapai, yang akan menimbulkan gairah untuk terus belajar; (6) penggunaan media pembelajaran yaitu media *hand puppet*, dengan adanya media, pembelajaran dapat lebih menarik, maka diharapkan dapat menimbulkan minat dan hasrat untuk belajar.

## 2. Prestasi Belajar

Kata “Prestasi” berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti “hasil usaha”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007) prestasi adalah hasil yang telah dicapai atau dilakukan.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007) belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Menurut Winkel (1999) belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam

interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, dan ketrampilan.

Menurut Arifin (2010) prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perennial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing. Prestasi mempunyai beberapa fungsi antara lain :

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai “tendensi keingintahuan (*curiosity*) dan merupakan kebutuhan umum manusia”.
- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi siswa dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balik (*feedback*) dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- 4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Indikator ekstern dalam arti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan peserta didik di masyarakat.

Jika dilihat dari beberapa fungsi prestasi belajar di atas, maka betapa pentingnya kita mengetahui dan memahami prestasi belajar siswa, baik secara persorangan maupun secara kelompok. Fungsi prestasi belajar tidak hanya sebagai indikator keberhasilan dalam bidang studi tertentu, tetapi sebagai indikator kualitas institusi pendidikan. Disamping itu, prestasi belajar juga bermanfaat sebagai umpan balik bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga dapat menentukan apakah perlu melakukan diagnosis, penempatan atau bimbingan terhadap peserta didik.

Menurut Ahmadi (2004) prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu. Yang tergolong faktor internal adalah faktor jasmaniah (fisiologi) dan faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh serta faktor kematangan fisik maupun psikis. Sedangkan yang tergolong faktor eksternal adalah faktor sosial, faktor budaya, faktor lingkungan fisik dan faktor lingkungan spiritual.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dikatakan prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa dari kegiatan belajar, berdasarkan hasil suatu tes atau penilaian hasil belajar yang dapat digunakan sebagai umpan balik bagi guru dalam mengajar maupun bagi siswa untuk mengetahui ketercapaian tujuan belajar.

## **B. Metode Ekspositori**

### **1. Pengertian**

Metode ekspositori sering dianalogikan sama dengan metode ceramah, karena sifatnya sama-sama memberikan informasi, tetapi dominasi guru pada pembelajaran dengan menggunakan metode ekspositori banyak dikurangi, karena guru tidak terus-menerus berbicara. Informasi diberikan pada saat-saat atau bagian-bagian yang diperlukan, seperti di awal pembelajaran, menjelaskan konsep-konsep dan prinsip baru, pada saat memberikan contoh kasus di lapangan dan sebagainya.

Pada metode ekspositori siswa tidak hanya mendengarkan, membuat catatan atau memperhatikan saja, tetapi siswa mengerjakan latihan soal sendiri atau juga dapat berdiskusi dengan temannya. Saat kegiatan siswa mengerjakan soal latihan, kegiatan guru dapat memeriksa pekerjaan siswa secara individual.

Menurut Sanjaya (2006) metode ekspositori adalah metode yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal. Selaras dengan pendapat Sanjaya, Hamruni (2011) juga mengemukakan bahwa metode ekspositori merupakan metode pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode

ekspositori adalah suatu metode pembelajaran yang mengarah kepada tersampainya isi pelajaran kepada siswa secara langsung.

## 2. Karakteristik Metode Ekspositori

Menurut Dharma (2008) terdapat beberapa karakteristik metode ekspositori diantaranya :

- a. Metode ekspositori dilakukan dengan cara menyampaikan materi pelajaran secara verbal, artinya bertutur secara lisan merupakan alat utama dalam melakukan strategi ini, oleh karena itu sering orang mengidentikannya dengan metode ceramah.
- b. Biasanya materi pelajaran yang disampaikan adalah materi pelajaran yang sudah jadi, seperti data atau fakta, konsep-konsep tertentu yang harus dihafal.
- c. Tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi itu sendiri. Artinya setelah proses pembelajaran berakhir siswa diharapkan dapat memahaminya dengan benar dengan cara dapat mengungkapkan kembali materi yang telah diuraikan.

## 3. Langkah-langkah Pelaksanaan Metode Ekspositori

Ada 4 (empat) langkah dalam penerapan metode ekspositori menurut Sanjaya (2006):

### a. Persiapan (*Preparation*)

Tahap persiapan berkaitan dengan mempersiapkan siswa untuk menerima pelajaran. Dalam metode ekspositori, langkah persiapan merupakan langkah yang sangat penting. Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dengan metode ekspositori sangat tergantung pada langkah persiapan.

Beberapa hal yang harus dilakukan dalam langkah persiapan di antaranya adalah:

- 1) Berikan sugesti yang positif dan hindari sugesti yang negatif.
- 2) Mulailah dengan mengemukakan tujuan yang harus dicapai.
- 3) Bukalah *file* dalam otak siswa.

b. Penyajian (*Presentation*)

Langkah penyajian adalah langkah penyampaian materi pelajaran sesuai dengan persiapan yang telah dilakukan. Yang harus dipikirkan oleh setiap guru dalam penyajian ini adalah bagaimana agar materi pelajaran dapat dengan mudah ditangkap dan dipahami oleh siswa. Oleh sebab itu, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan langkah ini.

1) Penggunaan bahasa

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan bahasa. *Pertama*, bahasa yang digunakan sebaiknya bahasa yang bersifat komunikatif dan mudah dipahami. *Kedua*, dalam penggunaan bahasa guru harus memerhatikan tingkat perkembangan siswa.

2) Intonasi suara

Intonasi suara adalah pengaturan suara sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Guru yang baik akan memahami kapan ia harus meninggikan nada suaranya, dan kapan ia harus melemahkan suaranya.

### 3) Menjaga kontak mata dengan siswa

Dalam proses penyajian materi pelajaran, kontak mata merupakan hal yang penting untuk membuat siswa tetap memperhatikan pelajaran. Melalui kontak mata yang terjaga, siswa bukan hanya akan merasa dihargai oleh guru, akan tetapi juga mereka seakan-akan diajak terlibat dalam proses penyajian.

### 4) Menggunakan *joke-joke* yang menyegarkan

Menggunakan *joke* adalah kemampuan guru untuk menjaga agar kelas tetap hidup dan segar melalui penggunaan kalimat atau bahasa yang lucu. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menggunakan *joke* diantaranya, *pertama*, *joke* yang digunakan harus relevan dengan isi materi yang sedang dibahas, *kedua*, sebaiknya *joke* muncul tidak terlalu sering.

### 5) Korelasi (*Correlation*)

Menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman siswa atau dengan hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat menangkap keterkaitannya dengan struktur pengetahuan yang telah dimilikinya. Korelasi dilakukan tiada lain untuk memberikan makna terhadap materi pelajaran, baik makna untuk memperbaiki struktur pengetahuan yang telah dimilikinya maupun makna untuk meningkatkan kualitas berpikir dan kemampuan motorik siswa.

### c. Mengaplikasikan (*Aplication*)

Langkah aplikasi adalah langkah untuk kemampuan siswa setelah menyimak penjelasan guru. Langkah ini merupakan langkah

yang sangat penting dalam proses pembelajaran ekspositori, sebab melalui langkah ini guru akan dapat mengumpulkan informasi tentang penguasaan dan pemahaman materi pelajaran oleh siswa. Teknik yang bisa dilakuakn pada langkah ini diantaranya, *pertama*, dengan membuat tugas yang relevan dengan materi yang telah disajikan, *kedua*, dengan memberikan tes yang sesuai dengan materi pelajaran yang telah disajikan.

d. Menyimpulkan (*Generalization*)

Menyimpulkan adalah tahapan untuk memahami inti (*core*) dari materi pelajaran yang telah disajikan. Langkah menyimpulkan merupakan langkah yang sangat penting dalam strategi ekspositori, sebab melalui langkah menyimpulkan siswa akan dapat mengambil inti sari dari proses penyajian.

## C. Media Pembelajaran

### 1. Pengertian

Menurut (Heinich *et.al.*, Ibrahim, Ibrahim *et.al.*) yang dikutip oleh Daryanto (2011), kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2011) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Arsyad (2007) menyatakan media adalah bagian yang tidak terpisahkan dalam proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya. Rossi dan Breidle yang dikutip oleh Sanjaya (2006) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

## **2. Manfaat Media untuk Pembelajaran**

Penyampaian informasi yang hanya melalui bahasa verbal dapat menimbulkan verbalisme dan kesalahan persepsi, juga gairah siswa untuk menangkap pesan akan semakin kurang, karena siswa kurang diajak berpikir dan menghayati pesan yang disampaikan. Namun, pada kenyataannya memberikan pengalaman langsung kepada siswa bukan sesuatu yang mudah. Oleh karena itu, peranan media sangat diperlukan

dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Menurut Daryanto (2011) secara umum manfaat media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
- 4) Merangsang perhatian siswa.
- 5) Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.
- 6) Memperlancar pencapaian tujuan.

Sementara manfaat media pembelajaran menurut Sujana dan Rivai yang dikutip Arsyad (2007) adalah:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, sehingga siswa tidak bosan.
- 4) Siswa akan lebih aktif seperti mengamati, melakukan sesuatu, memerankan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Sanjaya (2006) mengemukakan manfaat praktis media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa.
- 2) Dapat mengatasi batas ruang kelas.

- 3) Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan.
- 4) Menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 5) Menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat.
- 6) Membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik.
- 7) Membangkitkan keinginan baru.
- 8) Mengontrol kecepatan belajar siswa.
- 9) Memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai abstrak.

Melalui media yang tepat akan memberikan kesan mendalam dan mempermudah belajar. Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa, maka harus memperhatikan prinsip-prinsip dalam penggunaan media pembelajaran.

Adapun prinsip-prinsip penggunaan media menurut Sanjaya (2006) di antaranya :

- 1) Media yang akan digunakan harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- 4) Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisien.

- 5) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

### 3. Klasifikasi dan Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut Sanjaya (2006) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
  - a) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
  - b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
  - c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, film, slide suara, dan lain sebagainya.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:
  - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.

- b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video, dan lain sebagainya.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
- a) Media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi dan lain sebagainya
  - b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

Menurut Daryanto (2011) media pembelajaran diklasifikasikan menjadi dua sesuai dengan karakteristiknya.

1) Media pembelajaran dua dimensi

Media dua dimensi adalah sebutan umum untuk alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar. Media pembelajaran dua dimensi meliputi : media grafis, media bentuk papan dan media cetak yang penampilan isinya tergolong dua dimensi.

2) Media pembelajaran tiga dimensi

Media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensi. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli, baik hidup maupun mati dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.

Media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media *hand puppet* (boneka tangan), jika melihat dari klasifikasinya media ini

termasuk dalam jenis media pembelajaran tiga dimensi, dimana menurut Daryanto (2011) media boneka boneka tangan (*hand puppet*) adalah benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang.

#### 4. Boneka Tangan (*Hand Puppet*)

Daryanto (2011) mengungkapkan bahwa penggunaan boneka dalam pendidikan telah populer sejak tahun 1940-andi Amerika. Di Indonesia penggunaan boneka sudah lumrah, misalnya wayang golek (di Jawa Barat). *Hand puppet* adalah salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan untuk menarik minat belajar siswa.

Macam-macam boneka dibedakan atas: boneka jari (dimainkan dengan satu jari tangan); boneka tangan (satu tangan memainkan satu boneka); boneka tongkat seperti wayang-wayangan; boneka tali yang sering disebut *marionet* (cara menggerakkan melalui tali yang menghubungkan kepala, tangan dan kaki); boneka baying-bayang dimainkan dengan cara mempertontonkan rerak baying-bayang. Keuntungan dalam menggunakan *hand puppet* adalah efisien terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan; tidak memerlukan ketrampilan yang rumit; dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas dalam suasana gembira.

## 5. Langkah-langkah Metode Ekspositori Berbantuan Media *Hand Puppet*

Peneliti akan melaksanakan pembelajaran melalui metode ekspositori berbantuan media *hand puppet* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- (i) Menyampaikan apersepsi, memberikan motivasi berbantuan media *hand puppet* dan menyampaikan tujuan pembelajaran (**Langkah 1 pada metode ekspositori**).
- (ii) Menyampaikan informasi materi yang akan dipelajari berbantuan *hand puppet* (**Langkah 2 pada metode ekspositori**).
- (iii) Mengelompokkan siswa.
- (iv) Meminta siswa mengerjakan Lembar kerja kelompok (**Langkah 3 pada metode ekspositori**).
- (v) Membimbing kelompok-kelompok dalam berdiskusi berbantuan media *hand puppet*.
- (vi) Meminta siswa untuk mempresentasikan atau menuliskan di papan tulis jawaban hasil diskusi kelompoknya
- (vii) Memberi penegasan setiap jawaban berbantuan media *hand puppet*.
- (viii) Memberikan penghargaan.
- (ix) Mengarahkan siswa dalam membuat catatan ringkas berbantuan media *hand puppet* (**Langkah 4 pada metode ekspositori**).

#### D. Materi Pelajaran Matematika Pokok Kubus dan Balok

Materi kubus dan balok merupakan salah satu pokok bahasan matematika di sekolah menengah pertama yang diajarkan di kelas VIII semester II. Sub bahasan materi yang digunakan pada waktu penelitian adalah:

1. Unsur-unsur kubus dan balok
2. Jaring-jaring kubus dan balok
3. Luas dan volume kubus serta balok
4. Luas Permukaan dan Volume Kubus serta Balok jika Ukuran Rusuknya Berubah.

#### E. Kerangka Berfikir

Kondisi motivasi siswa :

1. Cenderung ramai sendiri.
2. Lebih suka ngobrol dengan teman.
3. Beberapa siswa mengerjakan PR pelajaran lain.
4. Cenderung tidak mengerjakan soal karena tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru.
5. Cenderung bersikap pasif.
6. Tidak berani mengajukan pertanyaan.

Prestasi belajarnya masih rendah dengan rata-rata kelasnya masih di bawah KKM

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan langkah-langkah metode ekspositori berbantuan media *hand puppet* sebagai berikut:

1. Menyampaikan apersepsi, memberikan motivasi berbantuan media *hand puppet* dan menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Menyampaikan informasi materi yang akan dipelajari berbantuan media *hand puppet*.
3. Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok
4. Memberikan penghargaan dan mengakhiri pelajaran



Kaitan metode ekspositori berbantuan media *hand puppet* dengan kondisi siswa

1. Dengan media *hand puppet* diharapkan dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk memperhatikan penjelasan guru.
2. Dengan proses belajar mengajar berbantuan media *hand puppet* diharapkan siswa tertarik sehingga lebih aktif dalam proses pembelajaran.
3. Dengan proses belajar yang menyenangkan diharapkan dapat memudahkan siswa dalam menerima materi yang disampaikan
4. Dengan penghargaan, siswa lebih termotivasi untuk lebih semangat dalam belajar.



Dengan adanya pembelajaran menggunakan metode ekspositori berbantuan media *hand puppet* diharapkan

1. Motivasi belajar siswa meningkat
2. Prestasi belajar siswa meningkat

#### **F. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka berfikir tersebut, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat dirumuskan: “Metode Ekspositori Berbantuan Media *Hand Puppet* dapat Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika”.